Ano 1 - Nº 19 - R$ 2,00

Animax

O MÁXIMO EM ANIMAÇÃO JAPONESA

ISSN 1413-8174 00019
9 771413 817004

ESTREANDO UMA NOVA SEÇÃO: RAPIDINHAS!

MACROSS FAZ 15 ANOS!

O HERÓI MAIS SACANA DOS MANGÁS: BASTARD!!

GHOST IN THE SHELL: FINALMENTE NO BRASIL!

editorial

ZÉ ROBERTO VAI EMBORA!

Pois é, gente! Este pobre redator vai sair da *Animax*. Você não mais verá meus textos alucinados e nem levarei mais luz e bobeira para suas mãos.

A coisa é simples: decidi que a *ANIMAX* já deu o que tinha que dar pra mim. Gosto muito de escrever pra você, gosto demais de mandar e receber cartinhas, mas os tempos mudaram.

A *ANIMAX* é, para mim, um degrau na escada da vida. A gente precisa passar e se submeter a certas coisas, precisa lutar muito pra impor uma revista no mercado. E, quando isso acontece, quando a revista alcança seu ápice e se firma, é chegado o momento de alçar maiores vôos.

Não devemos nos limitar apenas a um trabalho, é o que eu digo. Não quero e nem devo ser conhecido como um cara especializado em mangá e anime. Claro, adoro mangá e anime, mas as circunstâncias me levaram a outros caminhos. O mundo dos adultos lá fora é mau, grosso e cobra posições sérias da sua parte. Se você quer jogar o jogo, você se submete às regras por um certo período de tempo. Foi o que fiz, sempre visando meus objetivos.

A *ANIMAX* me tornou conhecido entre os empresários de muitas áreas e as possibilidades que se abriram foram pra lá de interessantes. E não deixei de lado a minha intenção inicial que foi, desde sempre, lançar meus personagens e meus livros. Sou um (mau) roteirista e a *ANIMAX* caminha com suas próprias pernas.

Chegou o momento de deixar a minha "filha" andar sozinha. Passo, assim, a cuidar de outros filhos. Ah! E também tô fora do Megaman, para alegria dos invejosos!

O que vou fazer? Vou lançar minha própria revista sobre animação, vou montar minha própria *home page* na Internet e, se tudo der certo, ano que vem lanço (com meu próprio esforço) meu gibi dos Elementais e de outros personagens meus e de meus amigos.

Mas não fiquem tristes, que a qualidade da *Animax* não vai cair por causa de minha partida. Acha que vou sair e deixar vocês na miséria? A Érica Awano (Megaman 4) vai cuidar da seção *Como Desenhar Mangá* e ela tem muito mais a ensinar do que eu! O Orlando Tosetto Júnior, meu mentor nas artes de bem escrever, fará as revisões de texto e manterá o espírito alegre e louco que é a marca registrada da *Animax*. Neste número também estréia uma nova seção, as "Rapidinhas", que deixará você por dentro das últimas notícias do mundo do Mangá e do Anime. Além de muitos outros colaboradores que estreiam neste e nos próximos números.

Quero agradecer do fundo do meu coração a *Editora Magnum* por toda a paciência que teve comigo. Sei que sou um cara difícil de lidar, mas existe um coração aqui, viu?

E agradeço ao Peixoto por tudo.

Abro minhas velas e deixo meu barco singrar em outros mares! Alê! Alêêêê!

A gente se cruza aí!

José Roberto Pereira

Izabel "Suzuki", teu traço tá "animax". Manda "max" prá mim!
Tô louco prá comer seus bolinhos! Beijão carinhoso do Tio Peixoto!

Índice

4 RAPIDINHAS

6 MACROSS

10 BASTARD!!

14 GHOST IN THE SHELL

26 COMO DESENHAR MANGÁ

28 YUUBIN

30 MANGÁ ELETRÔNICO

Divulgação

EXPEDIENTE

ANIMAX - Revista Quinzenal prolixa e proletária, imponente, altaneira, sindicalizada...

Criação Exclusiva do Estúdio PPA, hoje tomado por um bando de novatos irresponsáveis. • ***Editor Chefe Quentão:*** Sérgio Peixoto Silva • ***Redator Curau:*** Orlando Tosetto Júnior • ***Colaboradores Pipoquinha:*** José Roberto Pereira (ainda?), William de Godoy, Érica Awano (paixão e loucura da redator...), Dave Merril, Fábio M. Akita, sr. Rodapé Anotação Quebra de Página.

Mais uma publicação da Editora Magnum, especialmente destinada aos amantes brasileiros da animação japonesa! Na pausa entre os tirotelos, a gente edita como pode...

• ***Diretor Técnico Drummond:*** Laércio Gazinhato • ***Diretor Administrativo-Financeiro Bandeira:*** Carlos Arnaldo N. S. Pares • ***Editor de Arte Gonçalve Dias:*** Fernando Camara • ***Diagramação, Editoração Eletrônica e Bruxaria Celta:*** Andréa Guimarães, wiccan witch... • ***Gerente Comercial Meirelles:*** Luiz Carlos M. Cortez • ***Contatos Lispector:*** Eliete Verissimo (uau!), Flávia Moss (uau-uau!!) e Sueli A. Cavicchioli (uau-uau-uau!!). Faltou puxar... digo, citar alguém?

©1996 Estúdio PPA/Editora Magnum.

Vedada a reprodução parcial ou total, por quaisquer meios, do conteúdo e das ilustrações desta edição. Processaremos e tomaremos até as calças dos espertalhões. Nosso jurídico anda meio sem serviço...

ANIMAX é marca registrada da Editora Magnum Ltda. Av. da Invernada, 12 - Aeroporto - CEP 04612-060 - São Paulo - SP - Fone: (011) 532.1522 - Fax: (011) 241.8714 - Os originais enviados para avaliação não serão devolvidos. Agora, se você tiver uma proposta interessante, envolvendo vinho e música romântica à meia-luz... podemos conversar...

Números atrasados? Mande um cheque nominal e cruzado para a *EDITORA MAGNUM LTDA*, com o valor-base da última edição da Animax em banca. Mande também uma cartinha bem simpática contando direitinho seu nome e endereço completos (CEP é fundamental!), mais o(s) número(s) que você quer. Caso contrário, perderás dinheiro!!!

Distribuição exclusiva para todo o Brasil: DINAP

O nome correto do mangá é RIG Veda e não "Erregê" Veda, como andam falando pelaí!

Faça como nós! Pegue carona na IBM!

NOSSO E-MAIL: animax@ibm.net

Nossa Home-Page: (http://amandy.fedealuno.usp.br/~akita/)

Nasci careca, pelado e sem dente. O que vier, é lucro!

RAPIDINHAS

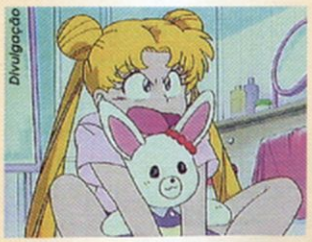
Negócio seguinte: aqui na ***ANIMAX*** a gente não pára. Estamos sempre procurando melhorar, sempre querendo inovar e chegar a você com a melhor e mais divertida informação. Uma das idéias do novo time está concretizada aqui e agora: esta seção, que dará toques rápidos do que está rolando pelo mundo do anime e do mangá.

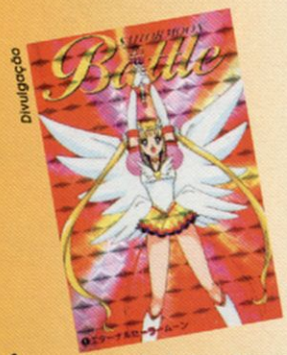
E o melhor é que este espaço está aberto a quem quiser colaborar! Escreva ou mande um e-mail para nós contando as novidades de que souber. Se sua informação for realmente "quente", seu nome aparecerá aqui como colaborador. Mas atenção: não vale inventar ou fofocar, nem contar coisas que já saíram em outras revistas brasileiras. Queremos NOVIDADES! Fofoca é coisa de revistinha que não tem o que falar e fica mentindo pros leitores...

CONTINUA A NOVELA "SAILOR MOON VEM OU NÃO VEM"!

Que a Manchete quer exibir o restante da série Sailor Moon, não resta a menor dúvida. Mas a *Suntoy* já anunciou OFICIALMENTE que não vai trazer o restante da série, pois a venda dos brinquedos não foi o esperado. A *Alien* está tentando negociar os direitos diretamente com a *Toei*, mas aí o problema é o bolso... O jeito é continuar rezando!

Divulgação


Divulgação



Divulgação

CAPITÃO TSUBASA NA MANCHETE

Se não melar, claro... Sucesso dos anos 80 da revista *Shonen Jump*, a série deve se chamar "Super Campeões" e conta as aventuras e desventuras de um adolescente japonês (o tal Tsubasa) com uma bola no pé. De acordo com a direção da *Suntoy*, um "acordo verbal" já esta fechado com a emissora e os primeiros 46 episódios da série já estão sendo dublados pela Gota Mágica. As músicas serão traduzidas como sempre e cantadas pelos cantores de sempre. O roteiro é meio fraquinho para nossos padrões (o futebol que o Tsubasa joga parece coisa de ninja) e com a dublagem deverá ficar pior: será que vai ter neguinho gritando "Solta a bola aí, ô, c..."?

Divulgação

MANCHETE MUDA PROGRAMAÇÃO DA U.S.MANGÁ

E não foi nossa culpa, como teve leitor reclamando. Nós até avisamos que isso poderia acontecer quando divulgamos toda a programação na ***Animax*** 10 (tá lá, na página 10: "Eu sei que esse calendário pode furar"... e furou mesmo!). O que interessa é que a direção da Manchete, na pessoa do doce Eduardo Miranda, confirmou a vinda de todos os desenhos prometidos na nossa matéria. As novas datas ainda não estão decididas, mas tudo bem: o negócio é ter paciência, que os animes vêm!

Lei dos Alunos: nunca deixe seu professor notar que você existe.

3X3 EYES TÁ CHEGANDO!

Divulgação

YOU'RE UNDER ARREST, TAMBÉM!

Divulgação

U.S.MANGÁ EM VÍDEO NO BRASIL

O **Grupo Paris Filmes**, pela sua distribuidora **América Vídeo Filmes**, está lançando 3 das séries que já passaram pela ***U.S. Mangá do Brasil*** (ai, que nomezinho horrível). A grande vantagem é que todos estão na íntegra, sem as tesouradas que a Manchete deu.

Os animes que já foram lançados são:

Zeorymer (Nome de capa: Zeoraima - escreveram errado!) - 2 fitas de 50 min. cada

Detonator Orgun - 3 fitas de 50 min. cada

Genocyber - 3 fitas, cada uma com o tempo de 46 (Parte 1), 50 (Parte 2) e 60 min. (parte 3).

Dependendo de como esses venderem, os outros podem ser lançados também. E a **América Vídeo** está vendendo direto ao público. Preço? **R$ 19,90** cada fita. O telefone para encomendas é *(011) 872-4404* e o FAX é *(011) 864-4877*.

Sérgio Peixoto deu os toques e espera as colaborações.

Orlando fez faxina, poliu palavras, lustrou frases e ganhou a noite livre.

Divulgação

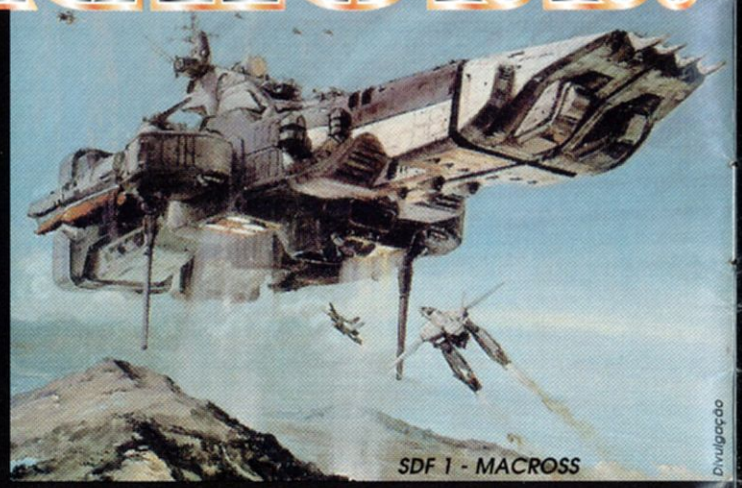
Divulgação

Divulgação

Divulgação

GENOCYBER, DETONATOR ORGUN E ZEORYMER JÁ ESTÃO NAS LOCADORAS!

ANIVERSÁRIO DO MACROSS!


SDF 1 - MACROSS

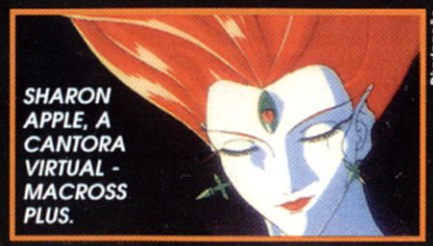
Divulgação

Dia 3 de outubro de 97 fará 15 anos da estréia de uma das séries de anime mais famosas de todos os tempos: Macross! A ***Animax***, junto com o resto do planeta, tem obrigação de comemorar esse evento especial. Já estamos preparando os trajes espaciais, as champanhes cósmicas e os tira-gostos galácticos.

A série de TV e o *Movie* (o famoso *Ai Oboete Imasuka* - Você se Lembra do Amor?, aqui lançado em vídeo com o nome de Macross - A Batalha Final) de Macross já foram matérias no primeiro e segundo números da ***Animax***, respectivamente. Ficamos devendo as continuações da série e o motivo agora está na cara: estávamos esperando o aniversário, bobinhos! E como ele chegou, a ***Animax*** fará matérias sobre TUDO o que falta contar sobre Macross, homenageando assim este que foi um marco na FC japonesa, que mudou vários conceitos sobre animação e conquistou uma legião de fãs pelo mundo, ajudando a implantar a Animemania e a Mangamania em milhões de ocidentais. E pode apostar que as outras revistinhas vêm aí, com matérias chupins cheias de ilustrações e nada de texto... Deixa! Deixa que, um dia, eles aprendem a escrever de verdade!

AS NAVES DE MACROSS 7.

Divulgação


SHARON APPLE, A CANTORA VIRTUAL - MACROSS PLUS.

Divulgação

QUAL O TAMANHO DA SÉRIE?

Macross já rendeu um monte de filhotes, que são os seguintes:

Super Dimension Fortress Macross - série de TV - 36 capítulos semanais - Exibido de 03/10/82 a 26/06/83.

The Super Dimension Fortress Macross (Movie) - Ai Oboete Imasu Ka? - Estréia em 07/07/84 (cinema) e 11/08/84 (vídeo).

The Super Dimension Fortress Macross - Flash Back 2012 - OVA (Original Vídeo Animation) - (30 min.) com cenas inéditas e melhores seqüências da TV e *Movie*, acompanhadas das músicas mais famosas, interpretadas por Mari Ijima, a dubladora oficial de Lynn Minmay. Lançado em 21/06/87.

The Super Dimension Fortress Macross II - Lovers, Again - Série de OVA, 6 caps. de 30 min. cada - Um capítulo por mês de 21/05/92 a 21/11/92 (exceto julho).

Macross Plus - Série de OVA com 4 caps. (54 min. o primeiro e de 37 a 40 mins. os demais), lançado na seguinte ordem:

1 - 25/08/94
2 - 01/01/95
3 - 21/02/95
4 - 25/06/95

Macross 7 - Série de TV, 49 episódios (mais um especial, conhecido como "Capítulo 0"). Exibidos no Japão de 02/10/94 a 24/09/95.

Macross 7 - The Galaxy is Calling Me! - Para cinema, encerrando a

PILOTO ISAMU ALVA, MACROSS PLUS.

Divulgação

VF-2JA "ICARUS" MACROSS 2

Divulgação

QUANTOS MINUTOS TEM O MOVIE?

Na matéria sobre o *Movie* (***Animax 2***), falamos na página 19 que ele tinha 114 minutos. Depois, no box da página 22, dissemos que tinha 115. Um monte de leitor cata-piolho escreveu pra cá, perguntando qual era o tempo certo. Respondemos: os dois e mais um!

Explicando: existem três versões para o *Movie Macross*:

114 mins. - versão original japonesa

115 mins. - versão americana (igualzinha à japonesa, só os créditos é que são mais longos)

120 mins. - lançada em 21/08/92, com um novo fechamento, a seqüência completa de abertura e encerramento do especial de vídeo *Macross - Flash Back 2012*. Ou seja, não acrescentaram novas cenas ao *Movie*, mas sim ao seu fechamento.

Satisfeitos, maníacos?

SHARON SEDUZ ISAMU COM SUA VOZ.

Divulgação

LYNN MINMAY, A PRIMEIRA CANTORA DE MACROSS.

Divulgação

Divulgação

EM MACROSS PLUS NÃO FALTA AÇÃO!

Divulgação

Divulgação

série. 30 mins. Lançado em 30/09/95.

Mas pode apostar que ainda não acabou! Mais séries do Macross devem pintar por aí, ainda mais agora, com o aniversário pertinho!

Linhas de tempo, universos paralelos, melagrião...

Existem três "universos" (ou *timelines*, como os japoneses e americanos chamam), criados na baderna interna das produtoras, ansiosas por arrancar mais grana do bolso dos fãs.

Essas *timelines* são as seguintes, cada uma com suas continuações:

1 - Série de TV - Termina em 2012, com a morte da metade da população da Terra. As continuações são Flash Back 2012; Macros Plus, em 2040 e Macross 7, em 2045.

2 - Movie "Ai Oboete..." - Termina em 2009, com o quase extermínio da raça humana. Os que sobraram (toda a população da Macross) conseguem uma aliança de paz com os Zentraedis e Meltraedis. A continuação fica por conta do especial Flash Back 2012 (também considerado como parte desta timeline), seguido do Macross II, aproximadamente em 2089.

3 - Games - Aqui é uma salada só, pois existem games para PC *Engine*, *Super Nintendo*, *Play Station* e para computadores japoneses, cada um seguindo mais ou menos a timeline da TV, mas com variações tão estapafúrdias que não dá nem pra começar a explicar aqui. Aguardem uma matéria especial só para explicar esse assunto.

A FALTA DE MAGINAÇÃO MATA!

O único ponto negativo na saga é que todos os roteiristas insistem em copiar os clichês da primeira série de TV. Em TODAS as continuações há triângulos amorosos com cantoras no meio, pilotos rivais, um herói que pilota como ninguém e moleque que dói, paixões não correspondidas, tramas políticas... Ninguém tinha uma idéia melhor? Ou é a tirania dos contratos? Vai saber... A única exceção é ***Flash Back 2012***, mas este é um musical, não conta.

Divulgação

O ponto alto de todas as séries são os combates, impecáveis e cheios de movimentos, tirando o fôlego de quem assiste. Mesmo o *Movie* de 1984 ainda impressiona, de tão bem feito que foi. Se o seu negócio é combates de caças/robôs cheios de ação, tiros e explosões, pode pegar qualquer Macross de olhos fechados que não vai se arrepender!

Aguarde, em todas as ***Animax***, uma matéria caprichada sobre cada uma das continuações de Macross. No próximo número, só para começar, tascamos dois de uma vez: ***Flash Back 2012*** e ***Macross 2***. Se segura que vamos voar baixo!

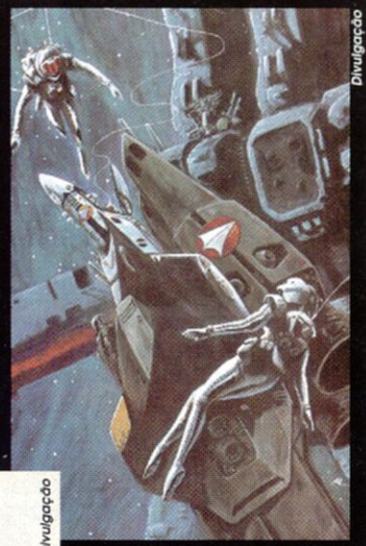
Sérgio Peixoto pesquisou, escreveu e virou um queijo roquefort.

Orlando, em prantos, revisou e papou tudinho.

Professor, eu não entendi! Tudo bem! Eu também não!

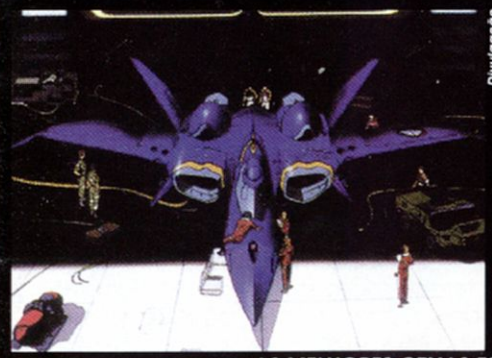
Divulgação

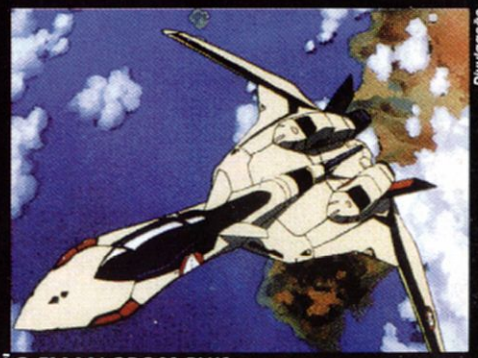
PERSONAGENS DE MACROSS 2.


Divulgação

Divulgação

MISA, HIKARU E MINMAY, O TRIÂNGULO AMOROSO DO PRIMEIRO MACROSS.


Divulgação


Divulgação

AS MELHORES CENAS ESTÃO EM MACROSS PLUS.

UM HERÓI BASTARDO!!

Eu sei que você num conhece, mas nóis apresenta: leitor, este é Dark Schneider, personagem principal de Bastard!!, Schneider, este é o lei... ei! Larga ele! Larga ele! Socorro! Alguém ajude aqui!!

O COMEÇÃO

Tudo começou no número 47 da *Shonen Jump* semanal, em 1987. Nela, um desenhista novato chamado Kazushi solta uma história de 40 páginas chamada Wizard. Foi um sucesso estonteante e os diretores da Shueisha, crescendo o olho em cima, pressionaram para que houvesse uma continuação.

Sumindo por uns tempos, ele voltou com uma versão de Wizard no número 14 de 1988, agora intitulada Bastard!! - Ankoku no Hakaishin, em capítulos semanais de 32 páginas.

Até o número 36 de 1989, Bastard foi sendo publicado na *Jump*, sendo então transferido para a *Shonen Jump* Especial, publicada trimestralmente. Está lá até hoje, em 81 páginas por capítulo. Neste verão, Bastard!! completará 10 anos de existência, coisa rara de acontecer a mangás no Japão.

O ANIME!

Em 1992, foi lançado o OVA (Original Video Animation) do Bastard!!. É uma série de 6 capítulos de 30 min. cada, que cobre a parte da Saga que saiu na *Jump* Semanal (volumes 1 a 8 da série encadernada). Ele nada deixa a dever ao mangá, apesar da história ter sido muito espremida (8 volumes dão quase 1.600 páginas). Mas foi mantido o pique de ação, porrada, malícia e humor, marcas registradas do trabalho de Kazushi.

TÁ CERTO, TÁ CERTO, MAS COMO É A HISTÓRIA?

400 anos após a destruição da civilização humana pelo monstro/demônio Anthrax, os humanos são obrigados a viver num mundo com monstros, elfos, magia, espada e um ou outro Conan enchendo o saco.

Um poderoso mago com 400 anos de idade, chamado Dark Schneider, queria conquistar o mundo - só de farra, sabe como é... Mas foi vencido e aprisionado por um grupo de heróis. Para se libertar de sua prisão corporal, ele teria que ser beijado por uma virgem. Ninguém aqui na Animax sabe qual a diferença entre o beijo de uma virgem e o de uma... hã... não-virgem. Na magia, deve fazer diferença, mas pra nós...

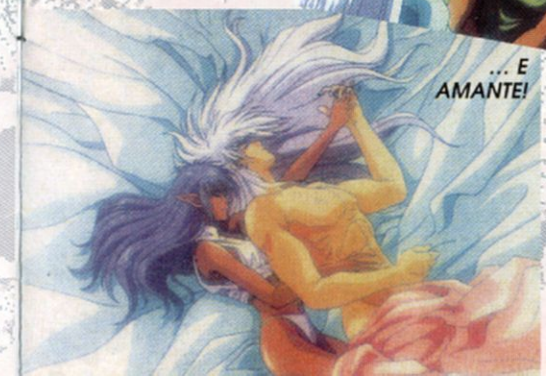
Bem, quinze anos depois, o reino de Mefa-Ilicana é invadido por forças lideradas pelo Mago Abigail (isso lá é nome de homem?), que deseja destruir o Terceiro Selo dos quatro que prendem o demônio Anthrax. Por que só o terceiro, ninguém diz...

Jo Nort, um dos que prenderam Dark Schneider, decide libertá-lo para salvar o reino e o Selo. Para isso manda a sua filha Yoko beijar seu criado, o garotinho Luci Renren! Após muita embromação por parte de Yoko (coisa de japonês: as meninas de lá morrem de vergonha de beijar na frente dos outros), o beijo sai. E o pequeno e bobo Luci vira o todo-poderoso-e-fodão Dark Schneider! E já chega gritando: "Renren é o K-7!!"

YOKO BEIJA LUCI.

O segredo do sucesso da série, além de muita porrada e mina gostosa de montão (e muitos personagens "gostosões", pelo padrão de nossas leitoras), é que nunca se tinha visto um personagem tão canalha quanto D.S. no mangá, ele papa todas as garotas, é convencido, ambicioso, tem pinta de galã e magias de devastar continentes! Ainda por cima, é o herói da história! Imagine então como são os vilões...

Durante a primeira parte da série (a que virou OVA), D.S. enfrenta seus antigos seguidores: o Ninja Master Gara (um cara tão sacana quanto ele) e Arshes Nei, uma elfa negra que ele adotou como filha (e transformou em amante assim que ela cresceu!). Nosso "herói" domina uma espada demoníaca poderosa, enfrenta um Vampiro e dá um pau no Abigail num duelo de magia que muda a



DI-AMON, O VAMPIRO CONVENCIDO.

Eu quero o gibi do BASTARD!!

Corra atrás da ***Fonomag (Fone 011-604-3329 e Fax 011-605-2641)***, que ainda dá prá encomendar série, mas só em japonês! Lembrando: qualquer encomenda demora de 3 a 4 meses para chegar. Sei que é um saco esperar, mas se você não tem parentes no Japão ou EUA, essa é a única saída! A Editora é a *Shueisha* e o autor, Kazushi Hagiwara.

Há ainda o poderoso álbum duplo Kazushi Hagiwara Illustrations, com ilustrações dos principais trabalhos do autor. O primeiro livro é de ilustrações coloridas, com capa dura caprichada e 110 páginas. O segundo livro é de ilustrações em preto e branco, mais dois mangás curtos do começo da carreira de Kazushi, ficha técnica dos principais personagens e monstros da série Bastardd!, e uma lista das magias e objetos mágicos. Coisa pra fã nenhum botar defeito! Tem 130 páginas, papel especial na capa, tudo lindo de morrer.

Os dois álbuns são vendidos apenas em conjunto e vêm dentro de uma capa protetora. Custam 2.800 yens (cerca de R$ 73,00, taxas inclusas), a Editora ainda é a *Shueisha* e o código é **ISBN4-08-782007-6.**

DARK SCHNEIDER ESTÁ LIVRE!

ARSHES E YOKO: RIVAIS PELO CORAÇÃO DE DARK?

geografia do planeta!

Depois de Abigail, D.S. enfrenta seu outro filho adotivo, Kall-su. Depois vem Anthrax e D.S. vai parar no inferno, e enfrenta vários servos de Satã. Enquanto isso, Yoko descobre quem é na verdade Luci... Você já entendeu que a coisa vai longe, né?

RPG do BASTARD!!

Ficamos sabendo, tipo na última hora, que pintou um jogo na linha RPG do Bastard!! para console Playstation (a nova maravilha em CD-ROM da Nintendo). Gente, a abertura do game é um negócio simplesmente fo-de-roso; mais de dez minutos de animação simplesmente animal — melhor que o OVA!! O jogo também não é nada mau, dá de dez em versões para computador. Duvida? Dá um bico nas ilustrações então, ó cético mangazeiro!

A série Bastard!! já tem 18 volumes, 3.600 páginas de pura violência, erotismo e humor!

Pra você ver como Bastard!! mexeu com a rapaziada: teve um pessoal espertinho no Brasil que lançou um "gibi" copiando o primeiro capítulo da Saga do nosso querido herói! Quer saber quem foi? Vai ver nos sebos! Não é só a China que vive plagiando o Japão...

Sérgio Peixoto bebeu a lua numa taça e jamais se recuperou.

Orlando usa manteiga de amendoim com objetivos inconfessáveis.

Marcelo Nunes colaborou e virou patê.

A sacanagem dos nomes

Haloween, Megadeth, Sodom, Gusen'ro, Helion, Valvolt... todos estes são nomes de magias que aparecem no mangá e anime de Bastard!! E a coincidência não é à toa! Além de se basear em nomes de bandas de Heavy Metal para batizar as magias, quase todos os personagens e lugares da série estão de alguma forma relacionados com o rock pauleira. É uma forma que Kazushi achou de homenagear amigos e inimigos. É o caso do capitão Bon Jovina, comandante da Ordem de Cavaleiros de Meta-llicana (é o personagem que mais se ferra na série) ou o vampiro Di-amon, que toma uma surra violenta de D.S. Os outros reinos, guardiões dos demais selos, também recebem nomes nada sutis: White Snake, Judas, I-Ron-Maide. Outra coisa legal no Kazushi são as citações a séries de anime ou filmes que fizeram muito sucesso: quem tiver a chance de ver o mangá, descobrirá seqüências tiradas de Total Recall, Sailor Moon, Ultraman, Evangelion e até do videogame Darkstalkers! Essa é pra matar qualquer cata-piolho de felicidade!

Gente, pedi para abrir esta matéria, porque ela tem tudo a ver comigo e fala de tudo o que gosto num mangá: hipertecnologia e piração existencialóide alucinada! E traz junto uma boa notícia: o badaladíssimo anime Ghost In The Shell vai passar nos nossos cinemas! Tô tão feliz que vou sair jogando mangás pelas janelas!!

A história é meio complicada, mas nada que a gente não possa explicar pro leitorzinho fiel. Tudo começa em 2059, ano da graça em que todo o mundo estará conectado via Internet. O computador será onipresente, vai ser igual desenho dos Jetsons: não vai dar nem prá fazer pão sem ele!

Nesse ambiente altamente computadorizado, praticamente não há nada que não passe pela Internet. Assim, os governos têm que manter equipes especiais para investigações dentro da Net: geralmente ciborgues, agentes meio-humanos/meio-robôs, com as cabeças cheias de conectores, programas, etc.

O DESEQUILÍBRIO

As coisas vão nesse pé, quando o Ministério do Exterior japonês consegue criar o programa-espião perfeito, capaz de andar e mexer à vontade em tudo o que quiser dentro de qualquer rede de computadores do mundo. O nome de código desse bisbilhoteiro é Projeto 2501, mas ele acaba conhecido mesmo é como *Puppet Master* (Mestre dos Fantoches).

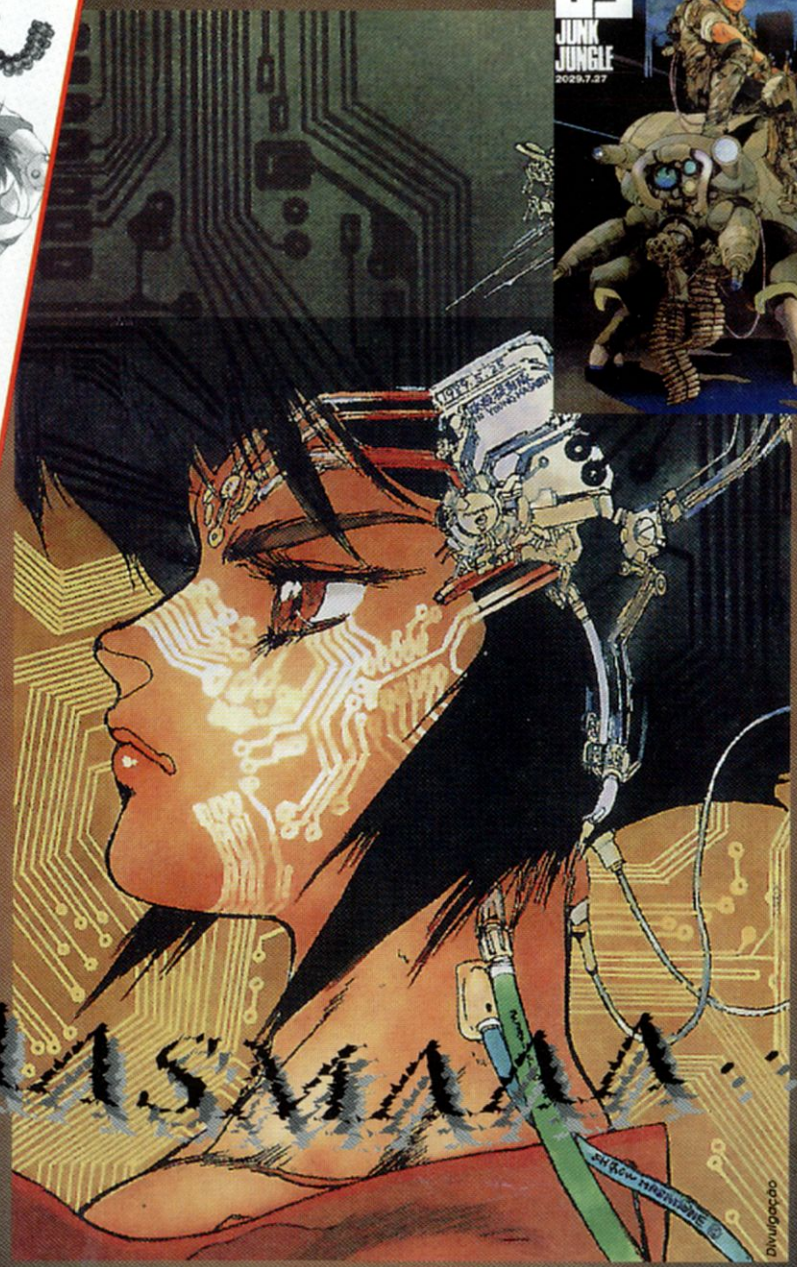
O problema surge quando esse programa, após percorrer um monte de bancos de dados, bibliotecas e o escambau, acaba chegando à conclusão de que também é uma forma de vida e faz as exigências de um ser vivo: asilo político, um corpo, casa, carro e aposentadoria.

Divulgação

Uma vez o que é, sempre será o que é! Que profundo, hem?

Divulgação

Divulgação


Divulgação

Divulgação

O GAME É DUCA! VEJA O BOX (PÁG. 24)!

Divulgação

Divulgação

Aterrorizados, os membros do ministério dizem não, mas já é tarde demais: avisada, a polícia do Departamento Interno de Investigação também está querendo capturar o Mestre dos Fantoches, por considerá-lo um perigo à segurança interna do Japão.

ROBÔS TÊM ALMA?

O conflito entre as duas agências do governo apresenta duas personagens fascinantes: o inescrupuloso chefe da Seção 9, Aramaki, e sua melhor oficial, a Major Kusanagi, que talvez não seja quem ela acha que é...

O tema central desse anime não é novo: será que teremos, talvez num futuro não tão distante, computadores tão avançados que possam ser considerados novas formas de vida? Aliás, o que é que entendemos por vida?

Divulgação

Dava pra dispensar um monte de conversa mole pseudo-filosófica que rola lá pelo meio e de vez em quando uma ou outra palhaçada desopila o fígado, mas que é um show, lá isso o anime é.

UM SENHOR DESENHISTA

Lançado mundialmente no Japão, Europa, EUA e Coréia, Ghost In The Shell é uma versão para cinema do mangá de mesmo nome, desenhado pelo excelente Masamune Shiro. Aliás, se o desenho peca em alguma coisa, é em não conseguir levar o traço detalhadíssimo de Shiro para a tela.

Quem está trazendo esse anime para os nossos cinemas é a **Paris Filmes/América Vídeo**. Se nada melar, deve estrear em agosto. Como esse tipo de filme não fica muito tempo em cartaz, nosso conselho é que você vá correndo ver, tão logo fique sabendo.

Tecnicamente, vale o espetáculo. As seqüências feitas por computador são de matar qualquer um do coração e, vá lá, é uma boa história: digamos, um Arthur Clarke de segunda mão, mas bem feitinho...

MAS O MANGÁ É DIFERENTE! PUQUÊ?

Não sei, criança. Vai ver que o gibi era complicado demais pra caber num filme só, sei lá!! Só sei que nós da ***Animax***, que lemos todos os mangás dez vezes de trás pra frente (tem outro jeito?), constatamos as seguintes diferenças:

Divulgação

- Masamune Shiro, ao contrário do diretor, Mamoru Oshii, adora ação, humor e erotismo, e isso não falta em seu mangá! Não tem um capítulo sem tiroteio ou garota bonita mostrando as carnes. Enquanto no anime os diálogos são o forte, no mangá não

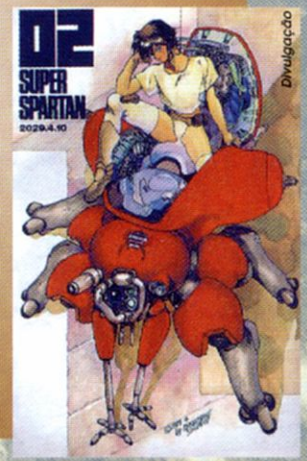
A verdade é uma só: todos mentem! (Orlando Tosetto)

FICHÃO TÉCNICO

QUEM SUOU A CAMISA PRA FAZER SUA ALEGRIA

Aproveitamos para dar também o serviço que cada um fez, antes de botar as mãos no Ghost. Vai dar pra ver que o time não é bolinho, só tem neguinho fera!!

- ***Roteiro Original e Mangá:*** Masamune Shirow
  Autor de Appleseed, Black Magic M-66, Dominion.
- ***Diretor:*** Mamoru Oshii
  Dirigiu: Patlabor, Patlabor 2, Maroko, Twilight Q, Dallos (o primeiro desenho de OVA do mundo), The Egg of Angel, Urusei Yatsura (animes para cinema), Red Spectale, Kereberos, Talking Head (Movie).
- ***Roteirista***: Kazunori Ito
  Escreveu os roteiros de: Patlabor, Patlabor 2, Patlabor (TV), Dirty Pair (TV), Urusei Yatsura (TV), Ultraman Powered, New Gamera 1995, Urban Square, Twilight Q.
- ***Diretor de Música:*** Kenji Kawai
  Dirigiu as músicas de: Patlabor, Patlabor 2, Devilman, Vampire Princess Miyu, Ranma 1/2, Mermaid Forest, Maison Ikkoku, Wolf Guy, Twilight Q, Irresponsible Captain Taylor.
- ***Diretor de Arte:*** Hiromasa Ogura
  Dirigiu as Artes de: Patlabor, Patlabor 2, Wings of Honneamise, Appleseed, Ninja Scroll, Giant Robo, Maison Ikkoku, Nadia.
- ***Design Mecânico:*** Shoji Kawamori
  Trabalhou em: Macross Plus, Macross (anime para cinema), Design Mecânico em Gunhead, Patlabor 2, Macross 7, Macross (TV), Moldiver, Gundam series, Dangaioh.
- ***Diretor de Animação:*** Toshihiko Nishikubo
  Dirigiu a animação de: Video Girl Ai, Co-Diretor em Patlabor 2, Supervisor em Shurato.
- ***Produtores:***
  Yoshimasa Mizuo: Akira, Devilman, 3x3 Eyes.
  Ken Iyadomi: Akira, Guyver II Dark Hero.
  Mitsuhisa Ishikawa: Patlabor, Patlabor 2.
- ***Produtores Executivos:***
  Teruo Miyahara - Kodansha
  Shigeru Watanabe - Bandai Visual
  Andy Frain - Manga Entertainment
- ***Design de Produção:*** Takashi Watabe
- ***Design dos Personagens:*** Hiroyuki Okiura
- ***Design de Armas:*** Mitsuo Iso
- ***Diretor de Som:*** Kazuhiro Wakabayashi
- ***Editor-Chefe:*** Shuichi Kakesu
- ***Tempo:*** 82 minutos



Divulgação

Divulgação

Divulgação

Um Pingo por dia, deixa o Klingon feliz!

Divulgação

Divulgação

falta ação e tiro. E quem leva a coisa mais na flauta é logo a Kusanagi, que no mangá é muito mais divertida e inteligente, e não fica se preocupando com o sentido da vida (como faz o tempo todo no anime).

Divulgação

• Um detalhe que nem foi tocado no anime, senão dava bode: a Kusanagi é giletona! É galinha mesmo, mas pros dois lados, entendem? A ciborguinha topa todas meeesmo... E troca de namorado todo fim-de-semana! Nos EUA, essas páginas foram censuradas como de praxe.

• Aliás, os personagens que você vai conhecer no anime não têm muito a ver com os originais do mangá. Bateau, por exemplo, é um grandalhão desajeitado,

Divulgação

OLHA A KUSANAGI SE DIVERTINDO COM AS AMIGAS!

Divulgação

Acho que penso, logo, acho que existo.

PERSONAGENS PRINCIPAIS

Divulgação

ARAMAKI: Chefe da Seção 9 da Polícia de Segurança Aramaki é muito inteligente e é o único capaz de controlar Bateau e Kusanagi. Tem sido chefe da Agência Secreta de Inteligência há tanto tempo que ninguém mais se lembra do chefe anterior. É competente, mas detesta se meter em política. Apesar disso, não se importa de sujar suas mãos no cumprimento do dever. Sua personalidade é tão complexa, que nem dá pra saber o que ele está pensando.

Divulgação

"MAJOR" MOTOKO KUSANAGI: Seção 9 da Polícia de Segurança. Nada se sabe da vida anterior de Kusanagi, mas, a julgar pelo seu "nickname" ("apelido". Os Internautas os usam na rede), deve ter estado no serviço militar. É especialista em atividades ilegais, inteligência secreta e demolições (!!). Foi recrutada na equipe de manobras especiais do Ministério do Interior. É a comandante de Bateau e Togusa, o que faz dela a número 2 na Seção 9. Kusanagi teve seu corpo substituído por um cibernético, quase completamente robotizado: apenas uma parte de seu cérebro é original. O visual é de vinte e poucos anos, mas deve ter mais de trinta. Seu cérebro eletrônico pode acessar qualquer rede de computadores do mundo. O surgimento do Mestre dos Fantoches a fez suspeitar de que tem uma alma (ou "fantasma").

Divulgação

BATEAU: Seção 9 da Polícia de Segurança. Também especialista em atividades ilegais como Motoko, tem sido seu parceiro por muitos anos. Sua tarefa é ajudá-la e controlá-la (ela costuma se exceder). Trabalham juntos há tanto tempo que já se acostumaram um ao outro. Sua vida pessoal é desconhecida.

Divulgação

TOGUSA: Seção 9 da Polícia de Segurança: Togusa tem quase trinta anos e é casado. É um caso raro de oficial transferido à Seção 9 direto da polícia, depois de ter sido escolhido por Kusanagi. Embora seu cérebro possa conectar-se à Cybernet, a maior parte de seu corpo ainda é original. É meio desprezado pelos outros membros da Seção 9, que são quase todos ciborgues transferidos do exército.

Divulgação

ISHIKAWA: Seção 9 da Polícia de Segurança: É o membro mais antigo da Seção 9, depois de Aramaki. É apreciado por manter o sangue-frio durante as crises.

PUPPET MASTER (MESTRE DOS FANTOCHES), nome código oficial, "Projeto 2501": É o programa desenvolvido pelo Ministério do Exterior para suas atividades de conspiração diplomática. Está conectado a todas as redes de computadores do mundo. Após acessar vários tipos de bancos de dados e programas, alcançou a auto-consciência e considera-se uma forma de vida.

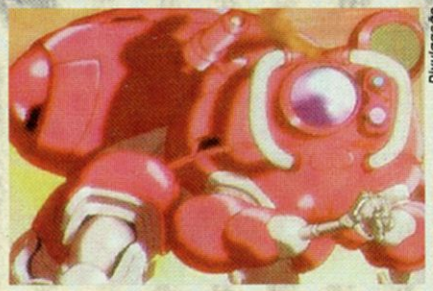
Divulgação

Mamãe me mandou ser bonzinho. Mas ela já se enganou antes!

PELA PÁGINA, CENAS DA ABERTURA DO GAME.

Divulgação

Divulgação


Divulgação

GHOST IN THE SHELL
THE VIDEO GAME!

Lançado em novembro de 1996 pela ***Sony Computer Entertainment*** para o console *Playstation*. Só pelas animações de abertura já vale a pena! As seqüências animadas são a melhor adaptação para anime do traço de Masamune Shiro! Imperdível! Mas a abertura não é tudo: o jogo é um simulador de pilotagem de um dos robôs/armaduras de combate que a Kusanagi usa no mangá, o Fuchikoma. Tudo em 3D, com muita ação e inimigos para meter bala! Da hora!

Mais informações sobre o jogo, tente este e-mail:

http://www.iijnet.or.jp/multimedia/gits/koukaku.html

A maioria dos textos estão em japonês, mas tem umas ilustrações jóias!

sacana e gozador, muito diferente daquele troglodita serião do anime.

Apesar do que falei aí atrás, ainda recomendo que você assista Ghost In The Shell. Todo fã de anime tem a obrigação de vê-lo, pois é um desenho muito bem feito. E apesar da lentidão da história (por conta da cabeça do Mamoru), é bom prá cacete - e até diverte, desde que você não espere muita porradaria.

Sérgio Peixoto come caracóis vivos. Com casca e tudo!

Orlando não sabe a diferença entre o Seiya e um vidro de Aerolin.

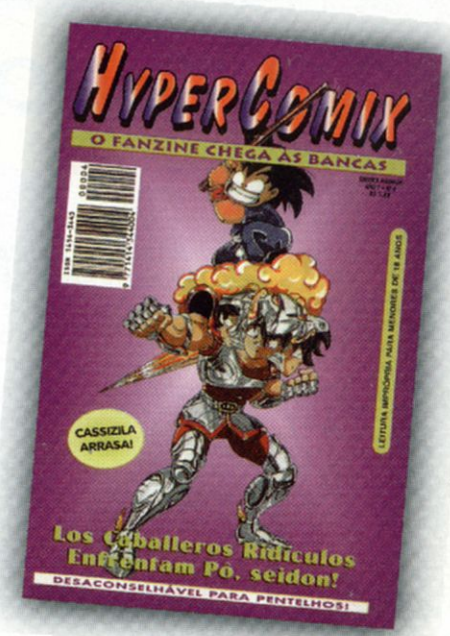
Fábio M. Akita colaborou e olhou de lado, envergonhado.

Divulgação

Divulgação

Errar é humano. Culpar os outros é política!

ANIME SUAS FÉRIAS!



E aí? Se divertindo muito nestas férias? Não? Então corra à banca mais próxima e compre os últimos exemplares do Megaman e Hyper Comix, para alegrar os seus últimos dias de descanso! Se você não achar, fica frio: o Megaman e a Hyper venderam bem e logo estarão saindo os números 5 de cada um! É diversão garantida para qualquer fã de mangá!

Não esqueça de reservar o seu com o jornaleiro!

MEGAMAN

HYPER COMIX

COMO DESENHAR MANGÁ

GENTE NOVA NA ÁREA

OLHA A ÉRICA CHEGANDO!

Gente, é um prazer estar aqui com vocês! Meu nome é Érica Awano, a sensacional desenhista do Megaman número 4 (já comprou? Não? Tá esperando o quê, pô?). Pai Peixoto me chamou para guiá-los pelos caminhos pedregosos do mangá ou, no mínimo, para ficar perdida junto com vocês...

Pelo que notei das aulas anteriores, falta pouco para que vocês sejam capazes de desenhar perfeitamente, certo? Hum, muito bem, espero que essa risadinha signifique sim, porque, daqui pra frente, O BICHO VAI PEGAR! Preste atenção nas coisas que vou falar agora, porque sem elas vai complicar muito pro seu lado, certo?

Primeiro, acho que você já deve ter escolhido um estilo, ou seja: um tipo de olho de mangá, um tipo de boca, de formato de rosto, corpo, proporções, etc. Se ainda não, releia as ***ANIMAX*** anteriores e preste atenção às dicas do Velho Zezão. Um estilo definido é muito importante na hora da arte final!

Segundo e mais importante: CRIE UM ARQUIVO DE REFERÊNCIAS DE DESENHOS. Não sabe o que é isso? Calma que eu explico.

Um arquivo de referência de desenhos nada mais é que uma (ou várias) pastas em que você guarda fotos, ilustrações, páginas de quadrinhos, xerox... Enfim, tudo o que puder reunir de material para servir de referência na hora em que você for desenhar. Ele é feito com várias figuras, sobre vários assuntos, TUDO BEM ORGANIZADO, entenderam? Ao invés de recortar figuras para colar num caderno, guardem em pastas separando por temas (pessoas, carros, tanques, lugares, etc.).

O arquivo de referência é fundamental para o desenhista, assim como o dicionário *deveria* ser para quem escreve. Ninguém é obrigado a saber desenhar tudo. Quando pintar "aquela" dúvida, é só procurar! Mas lembre-se: o arquivo é para REFERÊNCIAS, não para chupinhar, entendeu?

Terceiro, HUMILDADE, muito TREINO e DEDICAÇÃO. Desenhar não é fácil, mas também não é impossível, senão, eu não estaria aqui, né?

Tudo isso tem a ver com o que vem por aí: arte-final, pintura, diagramação de quadrinhos, perspectiva e muito mais. E, gente, pelo amor de Deus: mandem suas dúvidas por escrito à redação da ***ANIMAX*** (o endereço está no expediente), mesmo que sejam sobre aulas anteriores. Se vocês não disserem o que precisam aprender, eu não vou saber o que ensinar! Só não vou aí pegar na sua mãozinha, tá, belo?

Tá com medo? Prometo que daqui prá frente a coisa vai ficar pior, podem ficar tranqüilos. Sou uma professora exigente, mas ensino!

Érica Awano deu a dica e depois dançou pela sala com o novo redator.

ASSINE A ANIMAX

Preencha o cupom, tire cópia xerox ou escreva uma carta reproduzindo seus dados e garanta seus exemplares da revista ANIMAX. Envie cheque no valor de **R$ 48,00** (quarenta e oito reais) em nome da **EDITORA MAGNUM LTDA** ou mande os dados do seu cartão de crédito e receba 24 números da sua, da minha, da nossa, da minha avó, **ANIMAX**! Não esqueça de colocar o endereço BEM legível!

NOME: _____

DATA NASC.: _____

ENDEREÇO: _____

CIDADE: _____

ESTADO: _____ ***CEP:*** _____

TELEFONE: _____

DATA: _____

Credicard nº _____ ***Validade:*** _____

Diners nº _____ ***Validade:*** _____

yuubin

CASSIO T. DE ANDRADE - LORENA - SP

Primeiramente, eu queria deixar bem claro que amo OS CAVALEIROS DO ZODÍACO e não é exagero não. Se a série foi exibida no Japão em 1986 e por lá ninguém lembra do Saint Seya, é um problema sexual deles. E se o Kurumada é um chato, o problema é dele e desse tal de Peixoto, que foi cutucar a onça com vara curta. Isso não é idolatrar o trabalho alheio: é admirar um trabalho bem feito. Até fiz poemas de amor aos Cavaleiros!

Viviane B. dos Santos - Av. Marechal Rondon 477, ap. 303 - Rio de Janeiro - RJ

Olha, Vivi, só posso te dizer uma coisa: seu amor pelos Cavaleiros vai passar. Daqui a uns cinco anos, todos aqueles posters serão apenas uma lembrança constrangedora, junto com os discos das loirinhas da tevê. É coisa da idade, minha jovem. Leia um livro, olhe o céu, afaste de si essa amargura. Cafuné procê, tá?

Como podem falar que Kamen Rider, Metalder e Família Ultra são ruins? Como podem criticar os Cavaleiros? Como podem criticar ótimos desenhistas? Como podem falar mal da melhor revista jovem do Brasil? Vocês deviam ter vergonha na cara! *ANIMAX* é o máximo em ser besta!

Roberto Fernandes do Carmo - Av. Major Assis, 1203 - Fortaleza - CE

Podemos falar mal de quem quisermos, Beto, especialmente se forem RUINS e PÉSSIMOS como as "obras" que você citou. Só errou em duas coisinhas: não xingamos nenhum ótimo desenhista, só os ruins, e não falamos mal da melhor revista jovem do Brasil: prá nós, a ANIMAX ainda é o máximo!

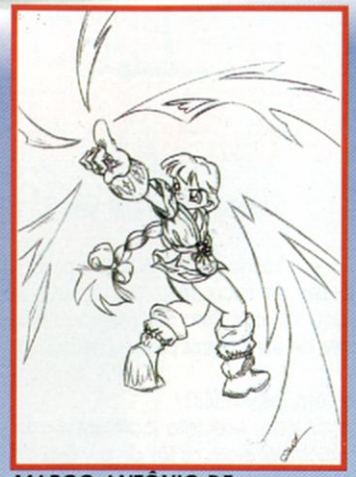
Quero parabenizá-los pelo espaço ofertado à turma de Manaus que faz a Hyper Comix; achei super engraçado e não entendo a revolta de alguns leitores.Tenho uma reclamação a fazer sobre a Manchete: não podemos assistir o Yu-Yu Hakusho, porque no horário dele entra o telejornal "Ceará em Manchete".

Cristiane Araújo Feitosa - Fortaleza - CE

Obrigado pelo apoio, Cris. Quanto à revolta dos leitores... infelizmente existe um pessoal aí que leva a diversão a sério

ROGÉRIO HANATA - ITU - SP QUER FAZER TESTE PARA O MEGAMAN? LIGA PRÁ MIM!

VILKA E. TAVARES - PAULISTA - PE



MARCO ANTÔNIO DE CARVALHO - SANTOS - SP

É o que a Image faz - só que juntando o pior dos dois. Mas espere e confie, amiguinho, porque as surpresas, como os deuses, não cessam de aparecer.

O pessoal tem reclamado demais que não divulgamos os nomes dos fã-clubes que pipocam pelaí. Agora, sob nova administração, o Yuubin tenta reparar a falha. Anotem:

demais. Acabam esquecendo que estão vendo um mero desenho animado e querem fundar novas religiões! Vestir a camisa é legal, MAS CALMA AÍ, PÔ! Quanto à Manchete... fica registrada a bronca, OK?

Por que não criar uma revista em quadrinhos utilizando elementos americanos e japoneses unificados?

Wilson Cláudio de S. Barros - São Roque - SP

ENOC JÚNIOR - CAMPINAS - SP

FÃ CLUBE FATAL FURY

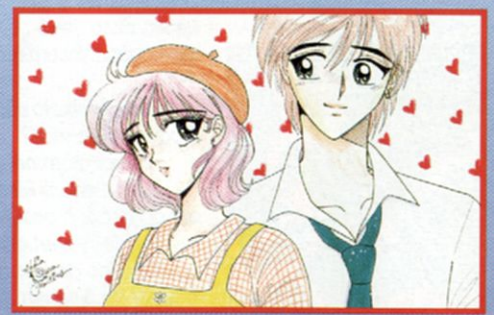
Rua Joaquim Távora, 310-603 - Niterói - RJ - CEP 24230-540, aos cuidados das simpáticas Dally e Erika.

TRADING CLASS ANIMES E MANGÁ FAN-CLUB

Alameda Princesa Isabel, 1373, ap. 51 - Curitiba - PR - CEP 80730-080, aos cuidados da trupe maluca Rafael, Leonel, Bryan, Fernando, Alexandre e André. Duas coisinhas, pessoal: não damos o telefone para poupar-lhes dores de cabeça e não é animê, mas sim aníme, certo?

PRETTY FANS SAILOR MOON

Rua Voluntários da Pátria, 2938, ap. 62 - São Paulo - SP - CEP 02401-200, com as lindinhas Vivian e Denise.



NADIA OURA MARTINS - RIO DE JANEIRO - RJ

MANGÁ ELETRÔNICO INTERNET

VAMOS TIRAR UM SOM!

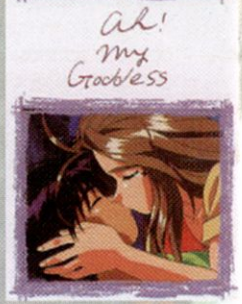
Se sua Sound Blaster está tomando poeira e você está de saco cheio de só ouvir CDs com ela, aqui vai uma lista das melhores páginas na Web para baixar um monte de sons legais pro seu micro:

Anime Sounds Page
http://www.geocities.com/Tokyo/3481/

Apesar da apresentação meio esquisita (com um monte de "janelas" apertadas), este é um grande site para os fãs de animes. Você encontra lá músicas (formato.mp2) de animes desde Akira até Macross 7.

Bubblegum Crisis Sound Archive
http://home.teclink.net/~bevinst/

Site especializado em arquivos de som com "frases famosas" dos personagens do anime Bubblegum Crisis, cheio de palavrões! É só você ver a lista de "frases" da Priss: é um tal de "bitch" prá cá e "shit" prá lá, que até eu fiquei envergonhado! Ótima opção para substituir os sons das mensagens de erro do Windows!



Armitage's Dimension Presents The Multimedia Arquive
http://dimension.stu.rpi.edu/~armitage/musicindex.html

Este site tem músicas (formato .mp3) e animações (formato .avi) de um sem-número de animes, desde Ah! My Goddess até Sailor Moon, passando por Lodoss War e Rayearth. Tem também um player de .mp3, para os carentes.

Vampire Miyu Homepage
http://www.csclub.uwaterloo.ca/u/mlvanbie/miyu/

Ela contém resumos, roteiros e transcrições do anime e do mangá, além de novidades a respeito. E, claro, há uma galeria de imagens, músicas e sons, além de links para outras páginas sobre Miyu.

Chojin's Sound Chamber
http://www.slip.net/~tngo/

Dedicado às músicas de animes e games, está cheio de animações da hora! Mas, por causa disso, leva séculos para baixar! Proibido para quem não tiver um modem de pelo menos 28.800 bps!

Sérgio Peixoto escreveu e precisa de um HD novo! E cadê seu e-mail?
animax@ibm.net

Hélio Perroni Filho colaborou, pesquisou e ainda vai aprender a desenhar! E adora receber e-mails!
Neflite@vixnet.com.br

Orlando deu uma geral, mas não tem e-mail nem o amor de ninguém...
animax@ibm.net vai servir por enquanto...

CD-ROM? Pra quê??? Eu tenho um Winchester de 40 MB!!!

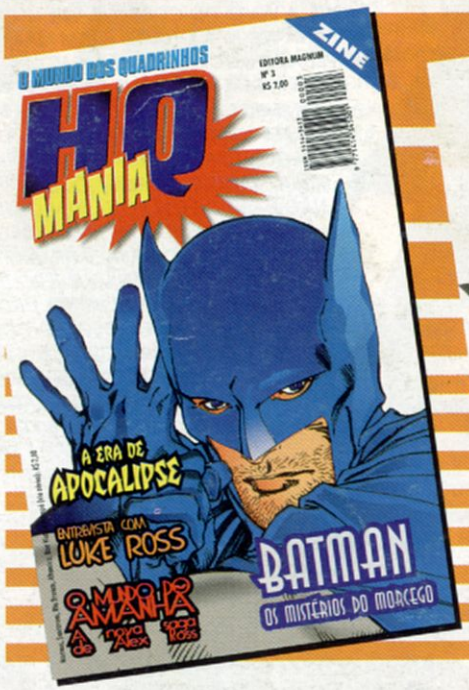
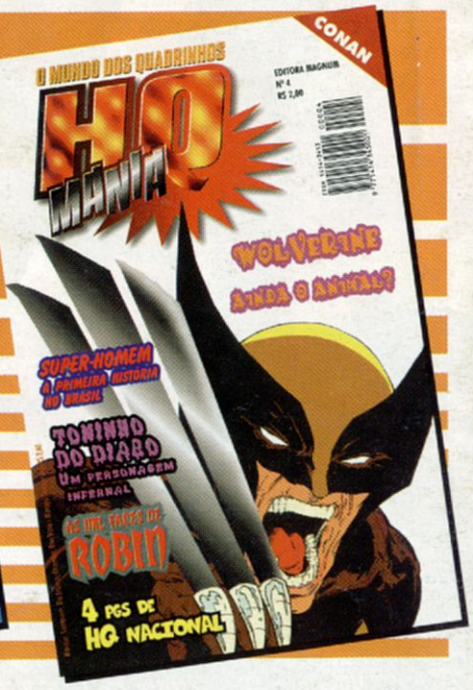
CASAL ANIMAX

NEM VEM QUE NÃO TEM! TÃO QUERENDO O QUÊ, A VOLTA DO CORCUNDA DE NOTRE DAME? NÃ-NÃ-NI-NÃ-NÃO!!! QUEM MANDA NO PEDAÇO AGORA SOU EU!! DE VOLTA DE UMA VIAGEM PELOS MAIS SÓRDIDOS ESCANINHOS DE TÓQUIO, MERGULHADO ATÉ O PESCOÇO NA INCÚRIA MORAL DA METRÓPOLE MUDÉRRNA, CHEGUEI QUERENDO SANGUE E MANGÁ DOIDÃO!! E NÃO É QUE O PEIXOTO JÁ VEM CHEIO DE DENGO-DENGO ME PASSANDO O TEXTO DO CASAL ANIMAX??? QUERO NÃO!! NÃO QUERO TER OLHOS PARA VER MINHA LINDA SAILOR VÊNUS ENROSCADA COM ESSE GOIABA DO KURAMA. E ELE AINDA TEM CABELO ROSA!! QUE QUE ELE FAZ, ESFREGA MARIA-MOLE NA CABEÇA?? PEIXOTO, QUERO AS CONTAS! E TEM MAIS: CASPA DE GIGANTE É PIPOCA!

ALF

A ilustração do casal deste número tem 3 artistas: André Luis (lápis), Ulisses e Lilian (arte-final, acetato e cores). Uma bela equipe!

O MUNDO DOS QUADRINHOS

HQ MANIA

JÁ NAS BANCAS